

## インターアクションを高めるためのマルチメディア教室の活用 —初級聴解授業での試み—

早瀬 郁子

### 要旨

近年のマルチメディアは、文字、音声、動画、音楽といったように、学習者の五感に訴え、興味や関心を刺激し、学習への動機づけを高めてくれる。聴解のように受動的活動と分類されている聴解活動でも、マルチメディアを効果的に使用することで、個々の学習者のレベルに応じた個別の指導と学習を可能にし、しかもインターアクションを高め、学習成果を上げることができる。本論は、初級の聴解授業での実践を踏まえ、マルチメディア教室がいかに関アクションを高めるのに有効な道具と環境が整っているか、その利点と有効な使用法について論証している。

【キーワード】 マルチメディア、インターアクション、聴解、アクティビティー

### 1. はじめに

話すこと、書くことが生産的な活動(productive activity)と見なされるのに対し、聞くことは、読むこととともに受容的な活動(receptive activity)と位置づけられている。確かに、聞くことを黙って音声を理解するという過程としてみれば、この区別は適切なものであるが、聞き取りの作業は決して受容的・受動的ではないし、しかも、受動的な態度では実際に何も聞き取ることはできない。聞き取りは、音声という物理的なものを意味ある言語媒体に置き換える作業であり、話し手の意図した内容を復元する積極的な働きかけを必要とする創造的かつ能動的活動である。それは、聞く力の訓練を考えた場合でも同様で、聴解の技術は、ただ音声を受動的な状況で聞かせるだけではほとんど身に付かないし、それではコミュニケーション能力には決して繋がらない。

近年、IT機器の発達は目覚しく、日本語教育の分野でも、CALL教室などにおいてマルチメディアを活用した取り組みが新しい教授法の一つとして盛んに行われている。一方、従来のLL教室が抱えていた問題点の中でも最も深刻であった「インターアクションの欠如」は、近代的なCALL教室でも十分克服されたとはいえず、その点で、

マルチメディア教室が実際は効果的に活用されていないという現状も指摘できる。

このような観点から、本稿では、初級聴解の授業において、筆者が佐賀大学のマルチメディア教室を使って実施した初級聴解の授業での取り組みを検証することで、マルチメディアが、学習者の個別インターアクションを高め、能動的な聴解活動を可能にするかについて考察する。

## 2. マルチメディアの弱点と利点

### 2. 1 マルチメディアの弱点

日本の英語教育において、1960年代から70年代にかけて、視聴覚教育の重要性が叫ばれ、全国の中学・高校にLL (Language Laboratory) 教室が設置され、一時は最先端の語学教育として脚光を浴びたが、さまざまな問題点が指摘され、現在はあまり使用されていないのが実情である。視聴覚機器は語学教育には非常に効果的であるはずなのに、LL 教室にはどのような問題点があったのだろうか。その後、コンピュータをはじめとして、さまざまな有益な機器やそれを生かした教育ソフトも登場し、以前指摘されたLL 教室の問題点がかなり改善されていった。現在では、LL 教室に替わり、マルチメディア教室やCALL 教室<sup>1</sup>となって利用も年々増え、それらを活用したさまざまな教育方法が提案・実施され有効な教授法や成果も出されている。しかし、そのような教室や機器を使用する際には、以前の問題点をしっかりと把握した上で、活用する必要がある。従って、まずLL 教室の問題点について Underwood (1984) と米山 (1989) の検証を基に考察する。

#### (1) 能動的活動の欠如

モデルに従った反復練習はできるが、学習者がどの程度熱心に練習しているかが教師に分かり辛い。また、仮に間違いや相違点があってもそれらがほとんどチェックされないために、学習者は誤ったまま反復することもある。つまり、単にモデルに従って反復練習の機会を提供されるだけでは、学習者一人ひとりが、何に注意しどの点を練習すればいいかが不明で、単に声を出しているだけになったり受動的なオウム返しになったりしてしまう。

#### (2) 創意性・柔軟性の欠如

ロール・プレイなどの練習は可能であるが、決められた型通りの練習でしかないために、個々の学習者の創意を発揮する余地がない。その結果、柔軟性のないワン

パターンの練習になり、活動的な言語活動の練習にならない。

(3) インターアクションの欠如

反復練習や型通りの練習にはいいが、それに反応してくれる相手もいないので、結局、機械と話し合っているようなもので、単に「独り言を呟いている」(米山 248)に等しい状態である。ランダムペアなどで多くの相手との会話ができたりして便利ではあるが、バーチャルなもので、直接的なインターアクションは乏しい。

(4) 教師の技能・活用法の欠如

LL 教室を使用する教師が、単にテープを流し、それを学習者に練習させればいいといった安易な使い方にも問題があった。多くの教師が、LL 機器の持つ利点と限界を十分認識して活用せず、そのために必要な訓練も受けていなかった。

従来の LL 教室は、習慣形成理論やパターンプラクティス理論に基づいており、単に反復練習用としてはいいが、語学教育が本来目指すべきコミュニケーション活動はかえって阻害され、また型通りでワンパターンなために、学習そのものを興味や動機づけも高まらない退屈な活動となってしまった。LL 教室はこれら多くの要因が重なり、ほとんどインターアクションが発生しにくい環境を作り出してしまったのである。

## 2. 2 マルチメディアの利点

近年の IT 技術の進歩は、上記のような弱点をかなり克服し、かつ多くの利点を生み出している。本節では、マルチメディアを「今後画期的な学習効果をもたらす」と期待する鄭(2002)の考察と、「文化の貯蔵庫」と見なし、社会言語学的な側面として有効と考える加藤(1999)の意見を参考に、マルチメディアの利点について整理したい。

(1) 動機づけ

マルチメディアは、教科書という文字主体のメディアに依存していた従来の学習方法から脱皮し、音声、音楽、グラフィックス、アニメーション、動画、ゲームなど、「学習者の学習意欲をかき立て、動機づけを高めるのに最も有効なメディア」(鄭 39)である。しかも教師が想像する以上に、現代の学習者は国籍を問わず、このようなマルチメディア環境が日常化している社会で生活しているので、意欲的かつ創造的に取り組む傾向がある。

## (2) 記憶の定着化の促進

LL 教室の時代から、反復練習の装置としては十分な役割を持っていたが、最新のマルチメディア機器は、動画などが導入されたことと、コンピュータ機能の充実により、効率的で飽きのこない練習法が多角的に組み込まれており、学習者はより効果的に練習できる。しかも、すでに認知心理学によって複数の感覚を通して得られた記憶のほうが定着率が高くなることは証明されているので、視覚・聴覚・触覚といった複数の感性に訴えるマルチメディアを活用した学習法は、学習者の記憶の定着率向上に役立っている<sup>2)</sup>。

## (3) 個別化学習

学習者が自分のレベルに合わせて繰り返し聞くことや、学習進捗度を考慮し学習者個別のニーズに合った学習メニューに取り組むことができ、効果的である。また教師がヘッドセットを通して個別に学習者の進捗度や時に誤りなどをモニターでき、マルチメディア教室は、学習者の個別の学習を可能にしている。

さらに、授業終了後も、コンピュータ・ネットワークを通じて、個別の質問や課題のやり取りや添削などが可能であり、学習者に対し個別のきめ細かいケアが出来る。

## (4) インターネットは情報の宝庫

インターネットは、あらゆる分野の詳細な情報まで瞬時にアクセスできる情報の宝庫である。しかも、その情報は、文字、音声、動画など、必要な媒体で入手可能である。これは、学習者だけでなく教師側にも大きなメリットである。実際、教師が学習者一人ひとりの興味やニーズに応じて情報を入手し提供するには限界があるが、マルチメディアを利用すれば、簡単かつ効果的に入手可能である。とりわけ、日本語教育においては、インターネットは、加藤(1999)が言うように、文字通り「文化の貯蔵庫」(81)であり、学習者が自分の興味・関心によって活用できるために、解釈アクティビティーとして大きな可能性を持っている。

情報の宝庫であるインターネット上には、五感に効果的に訴えるさまざまな教材も無料で提供されている。後述するように、これらの多くはゲーム感覚で楽しめ、授業における学習の動機づけ、さらには、家庭学習でも使用でき、大いに活用したい教材である。

### 3. 授業実践と検証

#### 3. 1 インターアクションを目指した授業

ネウストブニー(1991)は、インターアクション教育は基本的には「訂正過程」だとし、そのために行われるアクティビティーとして、「解釈アクティビティー」「練習アクティビティー」そして、「実際使用（パフォーマンス）のアクティビティー」の3つを提案している<sup>3</sup>。本節では、筆者が行った授業を具体的に検証しながら、これら3つのアクティビティーの要素がどのように組み込まれているかを実証し、マルチメディアがインターアクションを高めるのにいかに有効であるかを論証する。

前節で論じたように、マルチメディアは「個別化学習」を促進する機能を持っている。今回は一般に「受容的活動」と見なされる聴解の授業での取り組みであるが、学習者の活動が「能動的」で、かつインターアクションが常に起こりうる状況を作り出そうとする、とりわけネウストブニーが唱える3つのアクティビティーの実現を念頭に置いた、学習活動を工夫した。

#### 3. 2 授業内容

初級学習者に対しての「発音・リスニング」のリメディアルクラスとして週1回開講された授業をマルチメディア教室で行った。

毎時の授業の流れは、以下のように(1)～(6)の順番で行った。(2)で説明に時間がかかる内容の時は(1)を省略したりと、その日の授業の全体の構成を考え調整をした。学習内容は冊子状のプリントにして毎回授業の最初に配布した。一斉学習と個別学習のバランス、機器の使用と直接対話のバランス等も意識して設定した。

##### (1) 導入

学習者が視覚と聴覚を集中させる動機づけとして、映像つきの歌や映画を、教室の前方の大きなスクリーンで一斉に視聴した。あくまで導入なので短時間に設定した。

##### 〈一斉学習〉

- ① インターネット上の歌：インターネットを使って映像と歌を学習者に視聴させた。全体の内容理解と共に、単語のリスニングのため空所穴埋めの問題を指導者が作成した。学生は歌を聞いて答えを書く作業を行った。コマーシャルソングはタイムリーで身近な題材であること、またメロディーも歌詞も覚えやすいこと、映像があるので聞き取った単語の定着も容易であること、そして何より、楽しく

視聴できることで学習者の学習意欲を高めることができる。実際覚えやすいリズムの歌を選んだので、何回か繰り返すことで、口ずさめるようになった。日常生活で耳にすることがある内容を取り上げると、学習者にとって、その内容が聞き取れると自信となり、学習意欲も高まると考える。

例) コマーシャルソング…『あわあわ手あらいのうた』

おねがい おねがい

\_\_\_\_\_さん \_\_\_\_\_さん

あの さんかくの

お\_\_\_\_\_の うえで

\_\_\_\_\_

おととととと

おっこちそう (以下略)

空所穴埋めの問題を作成した。難しいことばは説明を加えた。

- ② CDの歌：学習者はCDを聞いて空所穴埋めをする。その日の授業内容に関連のある歌を選曲した。ここで使用した歌は、日本語初級学習者対象のオリジナル歌教材で、文法や文型などが学べるようになっているものなので、導入として大変有効であると考えた。ここでは個別録音もし、何度も聞き直せるようにした。覚えやすい歌なので、一緒に口ずさめるまで何回か聞くように指示した。メロディーに乗せて基本文型を覚える方法はいくつかあるが、効果的で定着が強いと考える。

一斉に歌を聞かせる場合より、ヘッドセットで個別に聞く方が、他の学習者を気にすることなく音に集中でき、大きな声を出して歌う学習者もいた。歌が苦手な学習者にも、個別学習の方がよいと考える。

例) 『日本語で歌おう』『あしたは私の誕生日』<sup>4</sup>

数え方の学習をする講であったので、数え方の歌詞の入った曲を選んだ。

覚えやすいメロディーに乗せてことばを覚えることができるので、導入として効果的であった。

- ③ DVD・テレビ番組：学習者は映像を見ながら言葉を聞き取る作業を行った。映像がある方が、ただ音を聞くよりも学習者の興味を引き、理解が容易にできるので初級レベルの学習者には効果的であると考えた。単語がうまく聞き取れない学習者

も映像を見ることで、大意を掴むことができる。個々の興味に応じてDVDやテレビ番組から教材を選ぶことができるので、大量の情報の中から適したものを有効に活用したい。

ここでは、学習者のレベルに合わせて、指導者が簡単な大意把握や登場人物の短い台詞などを質問し、学習者が答えるという方法を取った。空所穴埋め問題を作成するときもあるが、スクリプトを書いたプリントを配布すると、読むことに集中して映像を見たり聞いたりすることができなくなるので、導入としての使用を考え、今回はスクリプトを作成しなかった。何度か繰り返し見せることで、重要なことばを押さえた。テレビ番組は聞き取ることができたキーワード等を書き出すことをさせた。

例) 映画『崖の上のポニョ』、テレビ情報番組『知っとこ!』

(2) 本時の課題： 単語の発音を毎時の学習項目に則したミニマルペアより聞き分ける。〈一斉学習・ヘッドセットを付けて学習〉<sup>5</sup>

- ① ゼロ初級の学習者対象なので、ひらがな・カタカナの音と文字を定着させるため、1講・2講目にひらがな・カタカナの学習を行った。まず、CDを使って、リスニングとシャドーイングをしてひらがなの音と文字を確認した。次にインターネットを使った個別学習を行った<sup>6</sup>。ひらがなとローマ字の適合、50音の清音を聞き取り正しいひらがなを選ぶなどの問題を実施した。正解するとチャイムが鳴るなどゲーム感覚で楽しみながら50音をマスターできることと、自学自習のための教材を提示することで、家庭学習へと繋げる効果を狙った。
- ② 3講目からは発音練習をした。学習者はその日の学習項目の発音を練習したあと、CDのミニマルペアの単語をリスニングして、発音の違いを聞き分け正解を選ぶ問題を解いた。次に、学習者が順番にミニマルペアの単語を発音し、他の学習者はその違いを聞き分け、正解を選ぶという練習を行った。

最初の問5まではCDを聞いて、提示されたことばと同じものに○をつける。6番以降は、学習者がひとりずつ、指導者が事前に配布した設問用紙を見ながら順番に発音して、他の学習者が解答するという練習を行った。ただ聞くだけではなく、学習者自身も発話することで、練習アクティビティーとなる。発音の正確にできない学習者は、指導者が発音指導した。指導者は学習者の発音をモニタリングしているので、学習者とのインターアクションが可能となり、個別に発音指導ができる。

また、学習者自身も自分の発音が正しく他の学習者に伝わるかどうかをチェックすることができる。

また、ヘッドセットをつけて発話するので、聞く人はクリアーに発音を聞くことができ、自分自身も自分の声をヘッドホンを通して聞くことができる。母語別に発音の違いがあるので、他の学習者の発音を聞くことは、母語が同じ学習者はその癖を客観的に知ることができるし、母語が違う学習者は聞き取る練習になる。学習者相互のインターアクションに繋がった。この活動は、解釈アクティビティーと練習アクティビティーの両方を実践した。

ミニマルペアの内容として、清音と濁音・促音・撥音・長音、濁音と半濁音、t と d、su と tsu、b と p などを取り上げた。

例) 拗音と清音の聞き分け問題：

練習 1) きょう      a(      )      b(    ○    )      c(      )  
きょう      きょう      きょう

最初のことばと同じものはどれかを選ぶ問題を作成した。

- ③ 後半は、名詞・形容詞・動詞のアクセントの違いを聞き分ける問題を取り上げた。それぞれのアクセントの特徴を例示し、アクセントの違いによって意味の違うことばになるものなどを取り上げた。CD聴解後、指導者は学習者一人ひとりの発話をチェックした。

例 1) 名詞のアクセント

練習 1) はしがあります。 a は<sup>1</sup>しが      b は<sup>2</sup>しが      c は<sup>3</sup>しが

CDを聞いて、または指導者が発音したものを聞いて、abc のいずれと同じかを選ぶ問題を作成した。

例 2) 形容詞のアクセント

練習 1) やさしい (A      B)

二つのグループの特徴を示した後、発音された形容詞がA、Bどちらのグループに属するかを選ぶ問題を作成した。

- (3) 本時の課題、問題演習：リスニング問題を解く。(個別学習・ヘッドセットを付けて学習)<sup>7</sup>

- ① 学習者は、以下の一連の活動をする。

リスニング問題を一斉に聞く。(個別の録音をする。)



- ⇒ 個別リスニング・解答をする。
- ⇒ 全て解答したら、指導者に採点を依頼する。
- ⇒ 採点后、ミスした箇所を聞き直し、解答を直す。

個別にリスニングすることで、学習者は個々のレベルに合わせ、繰り返し学習が可能となる。自分の聞き取れないことばを何度も聞き直すことで分からないことばを確実に押さえることができた。

また、問題を難易をつけて多めに録音することで、学習者のレベルに合わせて、解答すべき問題数を個別設定することが可能となり、できる学生は+αの学習をすることができた。通常の一斉授業では、聞き取れない学習者のために、全員が再度聞き直すといった時間を費やしてしまうことがあるが、個別学習のおかげでその無駄を省き、できる学習者はより多くの聴解問題を解くことが可能となり、学習の効率化が図れた。

② 全員の個別チェック終了後、一斉学習へ移行する。〈一斉学習〉

解釈アクティビティーから練習アクティビティーへの移行をした。全体で再度リスニング問題を聞き、内容を確認する。今時の学習内容、表現を押さえる。指導者が学習者にリスニング問題と同じような質問をし、学習者が答えたり、また、学習者同士のインターアクションで、Q - Aをしたりと、応用会話をを行い、実際使用（パフォーマンス）のアクティビティーへと繋げていった。

(4) 本時の課題、会話練習：アクセントやイントネーションに気をつけながら、会話文が言えるように練習する。〈個別練習〉<sup>8</sup>

学習者は、以下の活動を行う。

- 問題を個別録音する。 ⇒ リスニングし、シャドーイングを繰り返す。
- ⇒ 自分の会話を録音する。 ⇒ 自分の会話を聞いて修正を加える。
- ⇒ 正しく言えるようになったら指導者にチェックしてもらう。
- ⇒ 修正箇所を再度リスニング・シャドーイングする。

個別学習なので、自分のペースに合わせて何度も繰り返しながら、スムーズな会話表現を身につける練習ができる。学習者は配布されたプリントのプロソディグラフを見ながら、アクセントやイントネーションを意識して練習をする。その間、指導者は学習者の学習状況を確認しながら、個別に指導を行う。

自分の声を録音して聞くことで、自分のアクセントやイントネーションを確認し、

修正することができる。

自分の声を聞いて、自分なりの修正を加えた後、最終的に個別に指導者が会話のチェックを行い、正しい表現を指導した。その際、学習者とのインターアクションで応用会話をし、練習アクティビティーから実際使用のアクティビティーからへの移行を助けた。

(5) 発展練習：ペアの会話練習 〈グループ学習・オリジナル教材〉

3、4で学習した内容を中心に、指導者が作った空所入りの会話練習プリントを見て、ペアで会話練習を行う。役割交代をして練習した後、全体で発表する。発展した会話をすることも可能である。時間がある場合は相手をチェンジして練習をする。人数が多い場合は、ヘッドセットを利用したランダム会話も有効であるが、人数が少ない場合は、実際に学習者同士が向き合って会話を行う方が有効であると考え。表情や身振りなどを加えてより実践的な会話練習となる。ここでは実際使用のアクティビティーを意識した活動である。

発表時は、プリントを見ないで、できるだけ自然な会話を心がけるよう指示した。

例) 会話練習

A : B ( ) さんは冬<sup>ふゆ</sup>休<sup>やす</sup>みどこへ<sup>い</sup>行きますか。

B : (いつ) から (国<sup>くに</sup>／県<sup>けん</sup>) へ<sup>い</sup>行きます。

prefecture

A : へえ、(国<sup>くに</sup>／県<sup>けん</sup>) のどこですか。

B : (町<sup>まち</sup>) です。

(期<sup>き</sup>間<sup>かん</sup>) で 円ぐらいます。

period

A : へえ、いいなあ。

B : A ( ) さんはどうしますか。

A : 私は、(何を<sup>なに</sup>をしますか。どこへ<sup>い</sup>行きますか。)

(以下略)

学習者は、何度か練習をすると、自ら会話を発展させていった。会話の内容が身近なものであれば、こちらが提示した例文とは違った自分の事を言いたくなるので、実践力に繋げることができる。言いたい事があるときは、学習意欲が高まるときなので、未習の表現やことばも積極的に覚えていく。学習者の創造性や柔軟性を付けるため、

会話の教材は実践的なもの、応用可能なものを選ぶ必要があると考える。この場合も、「どこも行きません。毎日大学へ行きます。研究します。」などの会話も見られた。

(6) 最終チェック： 今時のまとめ 〈個別学習・オリジナル教材〉

授業終了時に、今時の学習内容を押さえるために、指導者が、個別に発音や会話表現などチェックリストを作ってチェックする。今日の学習は何をしたのか、何を押さえなければいけないのかを確認させ、学習の定着を図った。

例) チェック！

- P <sup>ちょうおん</sup>長音      おばさん    おじいさん  
                         ビル    ビール
- L                      ・ <sup>せんせい</sup>先生は    ゆうびんきょくへ    行きました。  
                         ・ <sup>ごご</sup>午後は    <sup>にほんご</sup>日本語を    べんきょうします。  
                         ・ あしたは    <sup>えいが</sup>映画をみましよう。
- C                      わたしは    <sup>きょう</sup>今日    <sup>じ</sup>\_\_\_\_\_ <sup>お</sup>時に起きました。  
                         それから、\_\_\_\_\_。  
                         <sup>ごご</sup>午後は、\_\_\_\_\_。  
                         <sup>いま</sup>今から、(どこ) \_\_\_\_\_ <sup>い</sup>へ行きます。

(Cは自由作文。学習者が自由に会話を作り、指導者の前で話す。

できるだけプリントを見ずに、自然に話すよう指導した。)

チェック基準を3通り設け、うまくできなかったものを中心に次週再度確認すること  
で、確実な定着を図った。

以上、学習の流れに添って学習活動を検証した。

### 3. 3 アンケートより

授業の最終日に、学生アンケートを実施した。結果は以下の通りである。

1) マルチメディア教室利用について

全員の学生が、マルチメディア教室を使用したことがよかったと評価している。  
その理由として、全員が「ヘッドセットで聞くので集中できる」と「何度も繰り返し聞ける」の2つを挙げていた。その他にも「教室環境の違いで、気分が変わる」「色々な機器があって楽しい」という回答もあった。これは、塩谷(2008)が唱える、教室が単に学習提供の場ではなく、「協働学習の場」となったことを意味する。この点は、

通常使用しない言語を使用するという非日常空間を作るという点で、外国語学習では動機づけとしても特に有効であると考ええる。

## 2) リスニング力や発音の向上

全員が最初の頃と比べて向上したと回答している。様々なメディアを使ったインターアクションが、学習者を飽きさせることなく練習させ、結果的に記憶の定着に繋がったことが要因であると思われる。

## 3) 教室活動について

どんな教室活動がよかったかという質問には、1) と重なるものもあるが、全員が「CDを何度も繰り返し聞くことができた」「ヘッドホンを付けて聞いたので、集中して聞くことができた」「発音やアクセントの練習」がよかったと答えた。「自分の声を録音して聞くことができた」「パソコンを使ってひらがなを練習したこと」「映像を見たり歌を聞いたこと」「会話練習」とすべての項目に○をつけた学習者もいた。初級の段階での発音やアクセントの指導は通常の初級クラスではなかなか時間が取れないので、とくに印象が深かったようだ。「自分の声を聞く」も、他の教室ではできないことなので、マルチメディア教室の利点だと考える。

## 4) 今後のマルチメディア教室利用について

全員が「今後も利用したい」と答えた。今後の課題に繋がる内容であるが、「自分の声を録音したい」「もっとパソコンを利用したい」「映画やテレビの番組を見たい」と回答はそれぞれだったが、やはり五感を使った学習の興味関心は高いと考えられる。

## 4. 今後の課題

今回マルチメディア教室を利用して初級学習者の聴解授業を行い、様々な課題を見つけることができた。

- (1) 機器の活用：学習者はマルチメディア機器の使用を希望している。より有効なパソコン利用も検討したい。今回利用したマルチメディア教室にはその機器が備わっていなかったのだが、学習者の声を録音する際、学習者のプロソディーグラフを取ることが可能な教室では是非実施したい。初級学習者でも、中盤以降慣れてきたら、自分のプロソディーグラフを見ることで、より具体的に発音の違いを意識することができるであろう。頭では、発音やイントネーションの違いを理解することができるのだが、実際に発話すると違いが生じることがしばしばあった。耳だけでは不十

分なのでそれを視覚的に捉えることができれば、矯正が容易になるのではないかと考える。

- (2) 学習者の声の録音：初回と最後、あるいは毎時、自分の声を一時録音ではなく、保存版として録音しておく、変化を確実に捉えることができるので、今後は是非実践したい。
- (3) 家庭学習：リスニングはなかなか家庭学習や復習がしにくいものなので、家庭学習のための課題を与えることやリスニング用の音声教材が必要と考える。あるいは今回作成していたチェックリストをもっと系統だった分かりやすいものに作成し直し、前時の学習のまとめを次の時間に再度チェックする方法を徹底させて、学習の定着を図りたい。また、一律ではなく個々の学習者のレベルに合わせて実施するとより効果があると考ええる。

コンピュータ・ネットワークを活用し、授業だけでなく家庭学習を並行させて、音声指導や課題のやり取り、また自己採点ができるシステムを作りたい。

- (4) 系統だった教材の開発：今回は初めての試みだったので、様々な教材を利用して授業を構成したが、今後ははっきりとした目的を持った、系統だった教材を作る必要があると考える。(3)で述べたコンピュータ・ネットワークの教材と共に開発したい。

## 5. まとめ

佐伯（1999）は、『メディアと教育』の中で、マルチメディアは、教える道具ではなく、「教育を変えるために使う道具」とであると期待している。道具は使うことが目的ではなく、それによって得られる効果が大事である。マルチメディアを授業で使用する際に最も注意すべきは、それらを使うことで、教師と学習者、あるいは学習者同士のインターアクションが阻害されたり減少したりしないようにすることである。今回の取り組みでは、マルチメディアという道具を使うことで、さらにインターアクションを高めることを狙いとしたが、かなり有効であったと考える。

今回は、聴解の授業を、教室内活動に限定した授業内容でマルチメディアを使い、インターアクションを高める試みを行ったが、今後は、今回の成果を土台にして、リーディングやスピーキングの授業や、教室外学習へと広げた取り組みを試みたい。

## 注

1. LL(Language Laboratory)教室は、1980年代からPC(Personal Computer)の普及に伴い、CALL (Computer Assisted Language Learning Laboratory) システムが導入された教室に変更されていった。CALL 教室は、現在、①PC単体の利用を前提としたスタンドアロン型、②LAN,WANなどでインターネットも活用できるネットワーク型、③iPodなどの携帯用端末機器を前提としたモバイル型がある。
2. さらに、鄭 (2002) は「最近のコンピュータとマルチメディアの結合は言語学習において重量のテキスト中心の教材やオーディオ・ビデオ教材がなし遂げられなかった、間接体験による言語的・視覚的・聴覚的機能など、複数の感覚に訴えるため、記憶の定着率が高い」(40) と述べている。
3. ネウストプニー (1991) によれば、「解釈アクティビティー」とは、教師が講義などの形で、一方的に提供するのではなく、学習者が「調べ」ル用に仕向け、その過程をとoshi、学習者身時から学ぶ方法。「練習アクティビティー」とは、ロール・プレイ、シミュレーションなどの「場面的ドリル」などを指す。「実際使用のアクティビティー」とは、授業内外での教師と個別なやり取り、ビジターセッションなど、実際に使えるような使用場面を作り出すことによる実践活動を言う。
4. 吉田千寿子著『日本語で歌おう』を使用。文法を押さえるだけでなく、メロディーラインも話すときのアクセントやイントネーションと同じになるよう考えてあるので、発音練習にも効果的である。
5. 『聴くトレーニング聴解・聴読解』のCD使用・学習者の個別配布プリントはオリジナル。
6. インターネットサイト：げんきー元気な自習室、ひらがな・カタカナフラッシュカード、リスニング問題 を使用。<http://genki.japantimes.co.jp/>
7. 使用教科書は『毎日の聞き取り 50 日初級』。
8. 使用教科書は『1 日 10 分の発音練習』。

## 参考文献

- (1) Underwood, J. H. (1984) *Linguistics, Computers and the Language Teacher*. Newbury House.
- (2) 加藤清方(1999) 「日本語教育におけるマルチメディア利用の現在と近未来」『文

化庁月報』第 339 号 13-15.

- (3) ——— (1997) 「マルチメディアを利用した日本語教育の可能性」『留学交流』11 号 16-19.
- (3) 佐伯胖(1999) 『マルチメディアと教育—知識と情報、学びと教え』 太郎二郎社.
- (4) 塩谷奈緒子(2008) 『教室文化と日本語教育—学習者と作る対話の教室と教師の役割』 明石書店.
- (5) 鄭起永(2002) 「日本語教育におけるマルチメディア活用の有効性と教師の役割」『明海日本語』第 7 号 37-45.
- (6) ネウストプニー, J. V. (1991) 「新しい日本語教育のために」『世界の日本語教育』第 1 号 1-14.
- (7) 藤本かおる(2000) 「『日本語教師のためのマルチメディア教室』報告」『日本語教育研究』第 40 号 49-56.
- (8) 宮崎里司(2000) 「マルチメディアを利用した新しい日本語教育の試み」 *MNC Communications* 第 3 号 1-2.
- (9) 望月通子他(2004) 「マルチメディアを利用した外国語教育と情報ネットワークの展開」『外国語教育研究』第 7 号 19-38.
- (10) 吉田晴世他編(2008) 『ICT を活用した外国語教育』東京電気大学出版局.
- (11) 米山朝二(1989) 『英語教育—実践から理論へ』松柏社.

## 参考資料

アンケート J111 リスニングクラス

- 1) リスニングの授業が LM 教室であったのは、よかったですか。Is it good that this listening class was done in an LM room, not a common classroom?

1. はい      2. 普通の教室と同じ      3. 普通の教室のほうがいい

Yes.      The same as a regular classroom      Better in a regular classroom

1. はい と答えた人は、何がよかったですか。(複数回答可)

To those who said Yes to the above question, what are good points of the LM room?

1. 教室環境が違うので、気分が変わる。Higher motivation by the change in learning atmosphere

2. 色々な機器があつて、楽しい。 Enjoyable with various multimedia tools
  3. ヘッドセットで聞くので集中できる。 Concentration on listening with a headset
  4. 何度も繰り返し聞くことができる。 Repetitive tape listening according to my level
  5. その他 Others ( )
- 2) 最初の頃と比べて、リスニングの力がつきましたか。 Do you think your listening skill has been developed through this class?
1. はい Yes.      2. まあまあ So so.      3. いいえ No.
- 3) 発音がよくなったと思いますか。 Do you think your pronunciation has been improved through this class?
1. はい Yes.      2. まあまあ So so.      3. いいえ No.
- 4) どの活動がよかったですか。(複数回答可) What activities you have done in this class are good and effective? (multiple choices are permitted)
1. CDを何度も繰り返し聞くことができた。 Repetitive listening to CDs
  2. 自分の声を録音して、聞くことができた。 Listen to my voice recorded
  3. ヘッドセットを付けて聞いたので、集中して聞くことができた。 Concentration on listening with a headset
  4. パソコンを使ってひらがな練習をしたこと。 Practice *hira-gana* on a PC
  5. 映像を見たりや歌を聞いたりしたこと。 Video and music
  6. 発音やアクセントの練習。 Pronunciation and accents practice
  7. 会話練習。 Dialogue practice
  8. その他 Others ( )
- 5) プロソディグラフを見ることで、スムーズな話し方ができましたか。 Have the results of your prosody graph made your pronunciation skill better?
1. はい Yes.      2. まあまあ So so.      3. いいえ No.
- 6) 今後もLM教室の授業を受けたいですか? Do you want to use an LM room again?
1. はい Yes      2. いいえ No
1. はい と答えた人は、どんな活動がしたいですか。 To those who said Yes to the above question, what kind of activities do you want to do in an LM room?



1. 自分の声を録音したい。 Recording my voice
2. もっとパソコンを利用したい。 Use a PC and the Internet
3. 映画やテレビの番組を見たい。 Watch a movie or TV programs
4. その他 Others ( )

(佐賀大学留学生センター 非常勤講師)